



Graphic  
Adventure  
Game  
Series

**MagicalZoo**

△一大陸の謎

あなたは最近、動物園にいったことがありますか？ そこにはライオン、シマウマ、カンガルーやペンギンなど、世界中の動物たちが集まっています。遠い異国でしか見られぬ動物たちも、そこへいけば目の前で見ることができ、動物園は私たちに素晴らしい夢をたくさん見せてくれるのです。想像は、時間と空間を飛び越えて、南太平洋の小島から、アフリカの大草原、氷の国アラスカまでも巡っていきます。

マジカル ズウは不思議な動物園。

コンピュータの世界にできた魔法の動物園。

現代の科学が作ったコンピュータ、その小さな空間にも限りなく想像は広がります。

マジカル ズウは、みなさんのもとへたくさん夢をとどけたい—  
—そんな気持ちを大切にしていきます。



第1回 アドベンチャーゲーム・コンテスト

優秀賞受賞作品

グラフィック・アドベンチャーゲーム

# ムー大陸の謎

*PRESENTED by MAGICALZOO*

## PRODUCTION STAFF

GAME DESIGNER.....TOSHIHIRO ABO, MASATO OFUJI  
PRODUCER.....TOKUJI FUJITA  
EXECUTIVE PLANNER.....TOKUJI FUJITA  
PRODUCTION MANAGER.....GEN FUKUI  
PRODUCTION CONTROLLER.....JUNICH OKUSE  
PROGRAMMER.....TOSHIHIRO ABO, MASATO OFUJI  
SUPERVISOR.....YOJI OKAYAMA  
PHOTOGRAPHER.....JUNICHI OKUSE  
PRINTING MANAGER.....KEIKO YOKOTA  
CHIEF EDITOR.....TAKESHI ITO  
SCREEN PLAY.....TOSHIHIRO ABO, MASATO OFUJI  
DIALOG COACH.....TAKAKO OBAYASHI  
SALES MANAGER.....EIZO FUJITA  
UNIT PUBLICIST.....TAKANOBU ITO  
PACKAGE DESIGNER.....HIRONOBU SAITO

## 口を閉ざした巨人

1722年4月6日、オランダの提督ヤコブ・ロッケフェーンは、チリの海岸から500カイリの海域で小さな岩島を発見した。

このポリネシアの東端にある地球上もっとも孤立した小島は、折りしも復活祭に発見されたのでイースター島と名づけられた。

上陸した彼らが最初に目にしたのは、巨大な石像であった。この石像（モアイ）は、島のいたる所ですべて海に背を向けて、異様な表情で立っていた。大きなものは、高さが9 mにも達し、どれも巨大な石の台座に立てられていた。しかし、荒涼とした草原ばかりのこの島の住民たちが、どうやってあの巨大な石を運び、また立てたか、ヤコブたちは知るすべもなかった。

その後、次々とイースター島を訪れたヨーロッパ人たちは、彼らの住むヨーロッパとはあまりにも異質の文化に、いちように驚いた。謎の文字コハウ・ロンゴ・ロンゴ、オロンゴの不思議な岩絵——鳥人、アザラシ——、奇怪な小像モアイ・カワ・カワ、鳥人の像タンガタ・マヌ、そしてモアイ・ペア・ペア、マケ・マケ……。

絶海の孤島イースターが、何故これほどの謎に満ちているか、ヨーロッパ人たちは素朴な疑問にかられた。そして、彼らの脳裏を、幻の大帝国「ムー」の伝説がかすめたにちがいない。

かって、南太平洋上には人類の母なる大陸があった。そしてそこにはムーと呼ばれる大帝国が存在していた。帝王ラ・ムーに率いられたその帝国は、栄華をきわめ、7つの都市には壮大な神殿や宮殿が造られ、水路が縦横にはりめぐらされ、学問や文化が花開き、平隠で豊かなこの国には、世界中の人々が集まり、人種差別もなく、各人に平等な権利が与えられた。彼らの文明は、目的達成、平和、繁栄、人格の形成などの点においては、どの時代の文明よりも優れていた。しかしこの帝国も、ある悲惨な一夜に忽然と青海原の下に姿を消してしまった。この破局はあらかじめ予言されていた。そして人類の母なるムー帝国は、永遠に消え去ってしまったのである。



イースター島に上陸した彼らは、この伝説の謎が今自分たちの立っている小さな島に凝縮されているように思えたにちがいない……。

その後、イースター島はヨーロッパ人たちが訪れるたびに、大きく変貌していった。内戦、伝染病、奴隷商人、海賊の襲撃、外来君主の統治、そしてヨーロッパ人がもたらしたキリスト教の流入。これらにより、島のユニークな文化は完全に破壊されてしまった。

今ではモアイが何を物語っているか、コハウ・ロンゴ・ロンゴ文字が何を意味しているか、誰にもわからない。

しかし、ムーの存在を暗示するかのようには、イースターの人々に語り継がれているものもある。島の伝説の中に、タンガロア(Tangaroa) 伝説というものがある。人間の顔を持ったアザラシが、万能の神、タンガロアの化身であるという。イースター島でこの名前が出てくるのは極めて稀であるが、他のポリネシアの島々では、タンガロア(Tangaloa) という神はよく知られている。「黒い島」メラネシアでは、それをタガラの神と呼び、さらに驚くことは、数千キロも離れた東南アジアでは、タン・カ・ロという神が崇拝されている。これは偶然の一致であろうか。それとも失なわれた南太平洋の大陸(ムー大陸) の存在を明かす証拠のひとつなのだろうか……。

## ストーリー

大いなる海原、360度の水平線。主人公は豪華客船で南太平洋を旅していた。

最初は優雅で楽しかった船旅も、毎日毎晩海に囲まれて過ごすうち、しだいに退屈なものとなってきた。ちょうどその頃、彼は一見風変りな老人の船客と親しくなった。その老人は、大学で考古学の教鞭をとっていて、調査のためにこの船に乗り合わせていた。

親しくなってからは、老人は毎日のように世界各地の古代文明について語ってくれた。老人の話は、カビの生えた、かた苦しい講義でなく、いつもロマンと夢にあふれていた。主人公はいつしか老人の話を楽しみに待つようになり、しらずしらずのうちに古代文明についての多くの知識を身につけていた。様々の古代文明の中でも彼が興味を持ったのは、幻のムー大陸についてだった。

ある晩、老人はムー大陸の数々の謎を語り明かしてくれた。それはおとぎ話のようにも聞こえる話だった。老人の目的地である南太平洋のある小島には、そのムー大陸の秘密を解き明かす鍵があるのだという。老人がMARIと呼んでいる小型コンピュータには、ムー大陸に関するデータがすっかり整理されていた。そのデータによると、島には莫大なムーの財宝が今なお眠っているのだと老人は打ちあけてくれた。老人の目は、まるで青年のように、キラキラと輝やいていた。老人は、小型コンピュータMARIを大切に膝にかかえると、ムー大陸の謎はもう解けたようなものだといって、明るい声で笑っていた。

夜半から吹きだした風で船は大きく揺れていた。彼はさきほどの老人の話の興奮も冷めぬまま、ベッドに横たわっていた。

突然、船は大きく傾き、彼は壁に強く打ちつけられた。老人のことを思い、彼の客室に駆けつけた。老人は頭から血を流し、主人公を見ると、いつも持ち歩いていたMARIの入ったアタッシュケースを指さし、そのまま息絶えた。夢中でそのケースをかかえ、救命

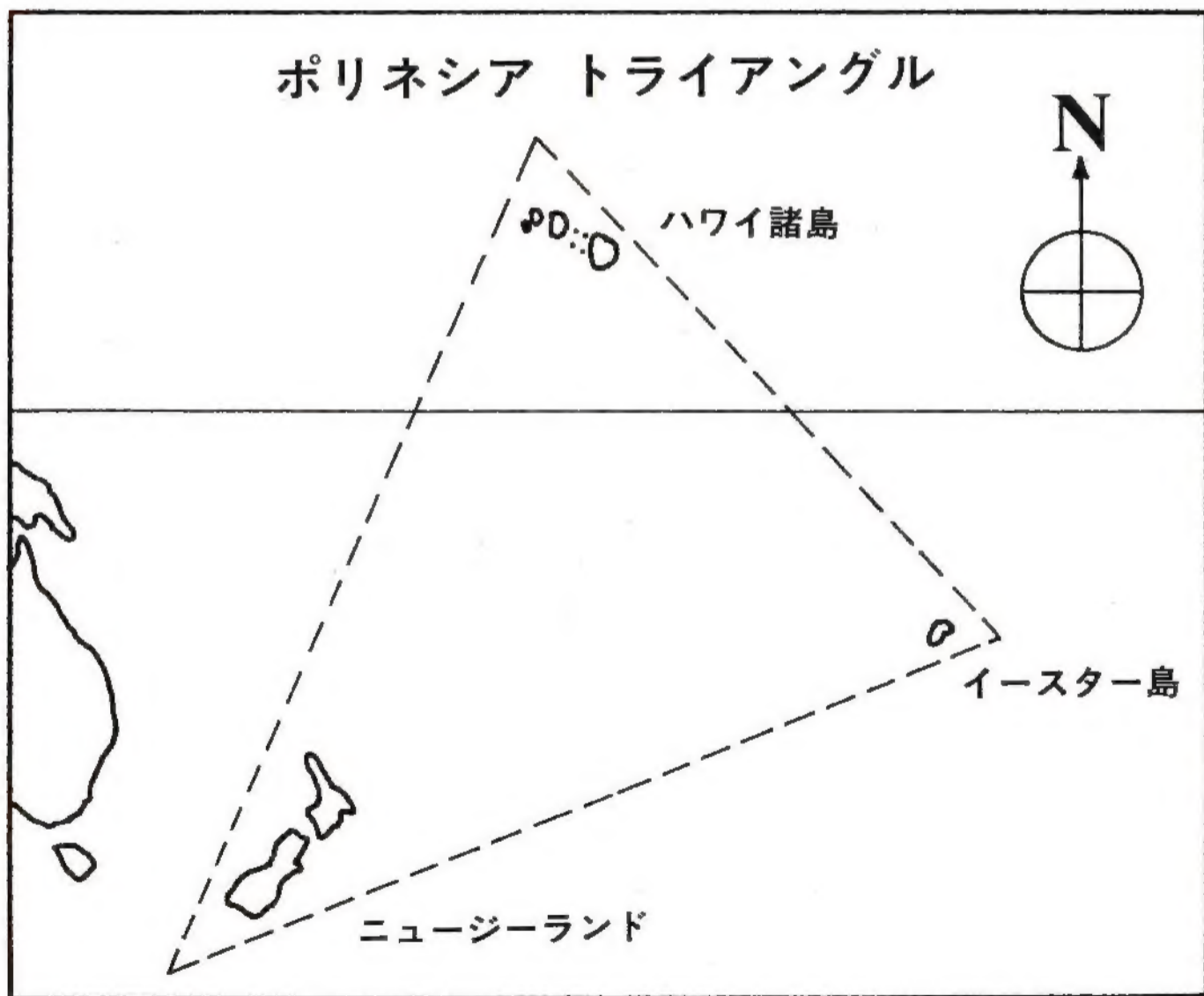


ボートにいそいだが、時すでに遅く、大波は客船を一呑みにした…。

気が付いてみると、彼は海岸に打ち上げられていた。意識が戻るにつれ、昨晚のことを思い出してきた。彼は難破した船から嵐の海へ投げ出されたのだ。だが、夢中でアタッシュケースにしがみつき漂流するうち、奇跡的に助かったようだった。

この島はどこだろう。もしかしたらあの老人が言っていた幻のムー大陸の秘密が隠されている島ではないだろうか……。一瞬彼はそう思った。もしそうであるなら、あの老人の意志を受け継ぎ、この目でムー大陸を見てみよう。そして、いまなおここに残るというムーの財宝を見つけ出してやろう。

ムー大陸を求める決意をして、湧き出す不思議な情熱に支えられながら、彼は一人海岸に立つのであった。



## PRODUCTION NOTE

アドベンチャーゲームは最近急速に人気の高まってきたゲームです。

いままでのコンピュータゲームとはちがい、ゲーム自体がひとつの物語（ストーリー）から成り立っています。ただし、そのストーリーはゲームプレイヤーのみなさんには知らされていません。プレイヤーは、物語を想像し推理し、その場面で最も適切だと思われる言葉や行動を、命令としてコンピュータに入力していきます。それが的はずれであったりストーリーの筋からはずれているものだと、先に進めなかったり、途中でゲームが終ってしまったりします。

いいかえれば、本のページをめくりながら物語の筋を追っていく楽しみが、アドベンチャーゲームにはあります。しかし、なかなか簡単にはそのページをめくらせてくれません。

映画であれば、座席に座っていれば次々とシーン（場面）は変わり物語は進みます。アドベンチャーゲームでは、なかなか変らない場面をどう進めていくかにひとつの醍醐味があるのです。

さて、このアドベンチャーゲームのテーマを古代文明に置くとどのような作品ができるでしょうか。ひとつの答えがこの作品です。

ゲームの製品化にあたって、私たちスタッフは、さまざまな古代文明の資料をあさり、多くの事柄を調べることに、しばらく没頭しました。そうしているうちに、古代文明をそれまで偏見をもってとらえていたのではないかと気付きました。「ムー大陸の謎」というように、謎、神秘、不思議といったイメージしか古代文明にはありませんでした。勿論、謎も神秘も確かに存在します。しかし、客観的立場から古代文明を見ると、そこには歴史的事実があり、古代人の生活や思想があり、古代文明どうしの、さらには現代の文明社会へのつながりが時間や空間を超えて存在していることがわかります。一言で謎と片付けてしまうには、あまりにも奥深い人類の真実がそこにあるのではないのでしょうか。

そういった真実をコンピュータのゲームの中に作り出してみたい、というのが私たちスタッフの願いです。そして、このような願いこそマジカルズウの基本姿勢であるのです。



Magical Zoo アドベンチャーゲーム・シリーズ  
ヒント・ブック

アドベンチャー・ゲームを解くためには、推理力・記憶力・判断力、それに忍耐力が必要です。最後のシーンを見るまでに2ヶ月ぐらいかかることだっているのです。ですから途中であきらめたりしないで、なんどでもくりかえし挑戦してみてください。

(2日で解けてしまったという人は、本当に天才かもしれませんよ。)

このヒント・ブックは、どうしても最後のシーンを見れない人のためのものです。なんども挑戦したけれどもどうしても解けないよという人は、このヒント・ブックを見てください。だけど、できれば見ない方がいいにきまっています。どうしてもヒントがほしいという人は、ヒント・ブックを見る前に「降参！」と大きな声でさげんでください。

「ムー大陸の謎」と「ピラミッドの謎」は、英語でコマンドをいれなければなりませんから、英語が分らない小学生の皆さんは、最初からこのヒント・ブックを見てもよいでしょう。

まず動詞を覚えてしまいましょう。

look, take, open, break, down  
up, go, exchange, run, input  
move, talk, say, dive, light

それぞれの場所にいろいろなものが落ちています。なかには隠されていて画面では見えないものもあります。"look"命令をじょうずに使ったり、あちらこちらのものを動かしたり、登ったり降りたりして見つけてください。ものが見つかったらそれをどこかで使わなければなりません。たとえば、"set coin"のように動詞と名詞の組み合わせでそれらを使うことができます。

ディスク版では、これらの他にも使える動詞がいくつかあります。

カセット版とディスク版とでは内容が少しちがっています。けれども難しさは同じぐらいです。カセット版では、途中でプログラムをロードしなおしますが、この時に表示される"Coffee Break"の文字が赤ならば持物になにかたりないものがあるのです。もう一度よく探してみてください。

それでは頑張ってムー大陸の秘密を解き明かしてください。





## お 願 い

- (1)このプログラム、及び取扱説明書の内容の一部、または全部を無断で複製することは禁止されています。
- (2)このプログラムは、個人として利用するほかは、著作権法上ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社に無断で使用することはできません。
- (3)製品の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点などお気付のことがありましたら、ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社までご連絡下さい。
- (4)製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

昭和58年 8月 1日

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社ホビー事業部

〒336 埼玉県浦和市南浦和 2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

マジカルズウは、ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社ホビー事業部の商標（出願中）です。

# Magical Zoo

